

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI MELALUI MODEL *PROJECT BASED BLENDED LEARNING* BERBANTUAN SCRAPBOOK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Triatmini<sup>1</sup>, Maria Zulfiati Heri<sup>2</sup>

(Direktorat Pasca Sarjana, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)<sup>1</sup>

(Direktorat Pasca Sarjana, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)<sup>2</sup>

Corresponding Author: triazweeta@gmail.com<sup>1</sup>

---

## Abstract

*This study aims to (1) determine the effect of using the Project Based Blended learning model on improving student learning outcomes in social studies learning material Economic Activities Class IV Semester I at SD Negeri Nglindur, Girisubo District, Gunung Kidul Regency, and (2) find out whether or not the use of the Project Based blended learning model assisted by scrapbook on student learning outcomes in social studies learning material Economic Activities Class IV Semester I at SD Negeri Nglindur Girisubo District, Gunung Kidul Regency. This type of research is a best practice approach. The study population is all Grade IV elementary school students at SD Negeri Nglindur in 2023/2024 consisting of 12 students. Data collection using written tests. Data analysis techniques use Likert scales and the results of this study show that (1) the application of the Project Based blended learning model is effective in improving student learning outcomes in social studies learning material for Class IV Economic Activities in the first semester at SD Negeri Nglindur, Girisubo District, Gunung Kidul Regency, (2) the application of the Project Based blended learning model assisted by scrpabook improves student learning outcomes in social studies learning material Economic Activities Class IV Semester I in elementary schools Nglindur Country, Girisubo District, Gunung Kidul Regency.*

*Keywords: Project Base Blended Learning, scrapbook, learning outcomes.*

## Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penggunaan model project based blended learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Semester I di SD Negeri Nglindur Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunung Kidul, dan (2) mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan model project based blended learning berbantuan scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Semester I di SD Negeri Nglindur Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunung Kidul. Jenis penelitian ini adalah pendekatan praktik baik (best practice). Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas IV SD di SD Negeri Nglindur tahun 2023/ 2024 yang terdiri dari 12 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes tertulis. Teknik analisis data menggunakan skala likert dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penerapan model project based blended learning efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Semester I di SD Negeri Nglindur Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunung Kidul, (2) penerapan model project based blended learning berbantuan scrapbook meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Semester I di SD Negeri Nglindur Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunung Kidul.*

*Kata Kunci: project based blended learning, scrapbook, hasil belajar.*

## PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk berkembang sesuai kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran disajikan berdasarkan proses analisis dan pemetaan sumber daya yang dimiliki sekolah. Selain itu, kurikulum merdeka juga membuat pembelajaran semakin kontekstual karena mempelajari bahan ajar yang ada disekitar siswa. Oleh karena itu,

kurikulum merdeka merupakan transformasi pendidikan yang sesuai dengan era 4.0.

Pendidikan yang diintervensi oleh perkembangan zaman pada saat ini yaitu revolusi industri 4.0 disebut dengan istilah *Education 4.0* (Pendidikan abad 4.0)(Harahap, 2017). Pendidikan di era tersebut, identik dengan pemanfaatan teknologi digital yang digunakan sebagai alat (*tools*) dalam proses pembelajaran atau yang disebut dengan istilah sistem siber

(*cyber system*) (Indriana, 2020). Pendidikan 4.0 memungkinkan kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan tanpa terbatas waktu dan tempat (Kurniasih, 2019). Artinya bahwa, kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan memanfaatkan jaringan internet atau aplikasi yang menunjang untuk pembelajaran. Untuk itu diperlukan guru yang memiliki keahlian yang mampu beradaptasi dengan teknologi. optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan kualitas SDM yang mampu bersaing sesuai perkembangan zaman (Rohman, 2019).

Salah satu pemanfaatan teknologi digital yang digunakan dalam pembelajaran adalah sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*) melalui internet. Salah satu model pembelajaran *daring* yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yaitu *blended learning* (Daheri, 2020). Model pembelajaran ini dapat memberikan feasibilitas yang tinggi untuk peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu atau yang bisa disebut dengan istilah *learning beyond classroom Walls* (Ahmad, 2017). Siswa bisa belajar dimana saja dengan memanfaatkan teknologi, begitupun dengan guru, waktu belajar akan menjadi lebih fleksibel (Firdaus, 2020). Akses untuk pembelajaran yang dilakukan secara langsung dengan melalui tatap muka di kombinasikan dengan tidak langsung melalui *elearning*, yaitu *blended learning* lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran melalui tatap muka atau pun dengan online saja (Schmidt, 2002).

Hal ini tidak sejalan dengan pembelajaran siswa yang duduk dibangku Sekolah Dasar Kelas IV pada muatan IPS di SD Negeri Nglindur Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunung Kidul. Dari data yang diperoleh dari nilai Ulangan Harian bahwa Kelas IV tahun 2023 di SD Negeri Nglindur menunjukkan kebanyakan guru Kelas IV belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga output siswa masih jauh dari capaian pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu guru masih

mengimplementasikan metode konvensional yaitu melalui metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), sehingga diasumsikan bahwa metode tersebut dinilai kurang menarik dan monoton (Slamet, 2021). Hal inilah yang menyebabkan siswa belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Kelas IV semester I tahun pelajaran 2023/ 2024 SD Negeri Nglindur, pada mata pelajaran IPS dengan materi "Kegiatan Ekonomi" yang terdiri dari 12 siswa ditemukan bahwa siswa yang mampu menyelesaikan penugasan dengan mengerjakan soal latihan dengan materi tersebut menunjukkan siswa yang sesuai dengan KKM yaitu nilai 70 sebanyak 4 siswa dengan kata lain hanya 34% yang mampu mencapai ketuntasan KKM, dan sebanyak 8 siswa atau 66% belum mampu mencapai ketuntasan KKM dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Berdasarkan data hasil observasi tersebut menunjukkan maka adanya permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Setelah mengetahui beberapa permasalahan yang membuat pembelajaran menjadi tidak efektif, maka peneliti ingin mencari solusi dengan melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model *project based blended learning* dengan memanfaatkan *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV pada materi Kegiatan Ekonomi.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang telah didesain dalam penyampaian pembelajaran. Himawan (2018) mendefinisikan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang telah direncanakan dan digunakan dalam penyusunan kurikulum, pedoman guru dalam menyampaikan proses kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, dalam suatu model pembelajaran setidaknya terdapat 4 komponen, diantaranya rasional teoritik dan logis, output atau tujuan pembelajaran yang dirumuskan, tingkah laku proses kegiatan belajar mengajar agar model yang digunakan sesuai dengan sintaks sehingga pembelajaran dinyatakan berhasil, artinya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar, dan lingkungan belajar yang meliputi atmosphere pembelajaran yang dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yang

telah dirumuskan dapat tercapai (Lefudin, 2017: 172).

Model pembelajaran *project based blended learning* merupakan model pembelajaran yang fleksibel karena mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan online baik dengan menggunakan sinkron atau asinkron (Khotimah, 2021). Senada dengan yang didefinisikan oleh Littlejohn dan Pegler (2010) bahwa *project based blended learning* sebagai pembelajaran yang menggabungkan pendekatan tradisional yaitu berupa kelas tatap muka dan pendekatan pembelajaran online dengan menggunakan media komputer atau *smartphone/* teknologi lainnya. Penerapan model pembelajaran ini, diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan lebih belajar memanfaatkan teknologi internet, selain itu siswa dan guru dapat berinteraksi tanpa batas ruang dan waktu sehingga hasil belajar dan motivasi belajar siswa meningkat.

*Scrapbook* berasal dari dua kata yaitu *scrap* (barang sisa) dan *book* (buku atau lembaran). *Scrapbook* merupakan seni dan teknik menghias album foto atau pribadi, agar penampilannya menjadi lebih indah. *Scrapbook* tidak hanya sekedar menempel kertas bergambar, tetapi juga menungkan ekspresi dengan harmonitas warna, motif serta bentuk. Seni *scrapbook* ditemukan di Inggris pada abad ke-15 yang berasal dari kata *scrap* artinya barang sisa, awalnya untuk mengkompilasi resep masakan, puisi dan kata-kata indah. Dalam perkembangannya, media dan material *scrapbook* menjadi lebih bervariasi. Media pembelajaran *scrapbook* merupakan hasil *handmade* yang terbuat dari kertas. Penggunaan media ini efektif karena dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik (Hardiana, 2015). Pembuatan media *scrapbook* menggunakan dua cara yakni dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang digunakan, yaitu: *double tip*, gambar, lem, gunting, karter, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain *background* dan gambar yang digunakan. Beberapa Langkah-langkah membuat media *scrapbook*:

1. Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang digunakan.
2. Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambar-gambar hias.
3. Mengunting kertas karton dengan ukuran yang telah ditentukan.
4. Mengunting kertas hiasan dengan bentuk hiasan yang di inginkan.
5. Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dengan aksesoris *scrapbook* yang berisi materi pembelajaran.
6. Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik.
7. Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku.
8. Menghias buku *scrapbook* semenarik mungkin sehingga menarik digunakan dan materi yang dijelaskan tersampaikan dengan baik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai keputusan akhir yang dijadikan tolak ukur dalam sebuah program yaitu sebuah keberhasilan atau kegagalan dengan didasarkan pada indikator-indikator dalam proses kegiatan belajar mengajar. Snelbeker dalam Rusman (2017: 8) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan atau keterampilan baru yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami suatu pengalaman dalam belajar.

Langkah-langkah yang ditempuh untuk penerapan model pembelajaran *project based blended learning* yaitu: (1) Guru membuat jadwal mengenai pelaksanaan model pembelajaran *project based blended learning*. (2) Guru menyampaikan materi (masalah) secara tatap muka (*luring*) di sekolah serta menyampaikan (merencanakan) proyek yang akan dilakukan. (3) Siswa mempelajari materi yang sudah di *upload* ke *yotub* oleh guru secara *daring* (4) Siswa mengerjakan proyek dan mempresentasikan proyek secara tatap muka (*luring*). (5) Guru memonitor perkembangan proyek. (6) Guru melakukan penilaian dan evaluasi.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan praktik baik (*best practice*) dengan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh model *project based blended learning* terhadap hasil belajar siswa.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2023. Tempat penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas IV di wilayah kecamatan Girisubo di SD Negeri Nglindur yang berjumlah 12 siswa mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD di SD Negeri Nglindur tahun 2023/ 2024 yang terdiri 12 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Pengumpulan data dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa pada materi kegiatan ekonomi Kelas IV semester 1 SD Negeri Nglindur Kabupaten Gunung Kidul Tahun Pelajaran 2023/ 2024. Teknik analisis data digunakan teknis analisis dengan skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui keefektifan model *project based blended learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri Nglindur materi “Kegiatan Ekonomi”. Hal ini dikarenakan di Kelas IV semester I tahun pelajaran 2023/ 2024 SD Negeri Nglindur, Kecamatan Girisubo, Kabupaten Gunung Kidul pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kegiatan Ekonomi hanya 34% peserta didik yang tuntas nilai KKM. Ketuntasan belajar dengan persentase tersebut dinilai sangat rendah. Setelah dilakukan analisis penyebab masalah bersama rekan sejawat diperoleh suatu indikasi bahwa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah model pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga hal ini juga menjadikan siswa merasa kurang tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran seiring berkembangnya zaman yang berada di pendidikan abad 21 dan era industri 4.0 yang bercirikan integrasi teknologi kedalam pembelajaran serta kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk lebih berperan aktif kedalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan oleh peneliti dalam pemaparan tersebut, maka model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *project based blended learning* sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini, dengan harapan agar motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Model *project based blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran secara konvensional yaitu pembelajaran melalui tatap muka (*face to face*) yang dilaksanakan di dalam kelas dengan pembelajaran yang dilakukan online. Sehingga

*project based blended learning* memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan guru, konten/ materi pembelajaran, dan teman sebaya (Al-Ismaiel, 2013). Data dari semua sumber dalam penelitian ini menegaskan bahwa interaksi telah terjadi antara peserta didik dan peserta didik, peserta didik dan pendidik, serta peserta didik dan konten baik di kelas tatap muka atau online. Sehingga, hal ini memberikan siswa kesempatan untuk berperan aktif di dalam proses kegiatan belajar mengajar yang akan berpengaruh pada motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan pada siswa SD Negeri Nglindur materi Kegiatan Ekonomi tahun ajaran 2023/ 2024 dengan jumlah 12 siswa dengan ketentuan 4 siswa sebagai kelas eksperimen (siswa yang belum mencapai KKM) dan 8 siswa sebagai kelas kontrol (Siswa yang sudah mencapai KKM). Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa instrument yang akan digunakan peneliti yaitu instrumen by desain melalui validasi dari expert judgment yaitu Pengawas SD Kecamatan Girisubo dalam mengukur hasil belajar peserta didik digunakan instrument test hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda tentang materi “Kegiatan Ekonomi”.

Instrumen yang telah dinyatakan valid oleh expert judgment kemudian diuji cobakan dengan peserta didik di SD Negeri Bohol Rongkop. Setelah melalui tahapan uji coba, langkah selanjutnya adalah jika instrument sudah dinyatakan layak artinya dalam uji coba instrument mendapatkan hasil yang valid dan reliabel maka instrument tersebut sudah dapat digunakan di kelas control dan kelas eksperimen yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian.

Alasan peneliti menggunakan model *project based blended learning* adalah sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Thorne (2003) yang menyatakan bahwa model *project based blended learning* ini memberikan kesempatan untuk integrasi kemajuan teknologi yaitu pembelajaran online dengan pembelajaran tradisional melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas karena hal ini akan lebih optimal.

Selain itu, alasan lain perihal interaksi, model *project based blended learning* memberi kesempatan peserta didik untuk memiliki banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan pendidik, materi, dan teman kelas (Al-Ismaiel, 2013). Selain itu, Graham (2006) juga menguraikan bahwa *blended learning* memberikan fleksibilitas yang lebih baik dalam belajar. Sehingga, akan memudahkan peserta didik dalam akses materi sesuai dengan waktu yang diinginkan dan lebih leluasa. Selanjutnya, alasan lain yaitu mode kelas di dalam model *project based blended learning* lebih bervariasi karena menggunakan pembelajaran secara asinkron dan pembelajaran yang dilakukan secara sinkron.

Dalam tahapan awal, prosedur yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan memberikan soal pretest yang diaplikasikan pada kelas control dan kelas eksperimen. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi “Kegiatan Ekonomi”. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebelum diberi perlakuan menggunakan model *project based blended learning* adalah sebesar 75,17 dengan standar deviasi sebesar 13,69.

Selanjutnya, setelah adanya pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *project based blended learning*, data menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen yang sudah diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *project based blended learning* rata-rata hasil belajar peserta didik untuk nilai kelas eksperimen sebesar 88,83 dengan standar deviasi 8,58. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara hasil belajar sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah adanya pembelajaran (posttest) yaitu dengan selisih 16,67. Oleh karena itu, berdasarkan data diatas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar materi kegiatan ekonomi siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol, sehingga penerapan model *project based blended learning* dengan berbantuan scrabook efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV semester I di SD Negeri Nglindur Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunung Kidul.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model *project based blended learning* berbantuan *scrapbook* efektif. Penerapan model *project based blended learning* berbantuan *scrapbook* meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Nglindur Girisubo. Peningkatan hasil belajar tersebut dilihat dari penerapan model *project based blended learning* berbantuan *scrapbook* terhadap materi “kegiatan ekonomi” pada peserta didik kelas IV SD Negeri Nglindur Girisubo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawi, R. (2008). *P b e-l. Pembelajaran Berbasis E-Learning*, 1–12.
- Aisyiah, S., Taufina, T., & Montessori, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kritis Siswa Menggunakan Metode Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 784–793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.454>
- Ahmad, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021). Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 1(1), 485–501. Retrieved from <http://snastep.com/proceeding/index.php/snastep/index>
- anggi lestari. (2016). Penerapan strategi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 9–17. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/8639>
- Astari, F. W., & Sudarmilah, E. (2019). Belajar Fotosintesis dengan Edugame Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 74–80. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7984>
- A.M, Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Adistana, G. A. (2015). Pengaruh *Blended learning* Station-Rotation (Kooperatif Vs Kompetitif) dan Gaya Kognitif, terhadap keterampilan Intelektual Manajemen Kontruksi. *Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Negeri Malang*.
- Afriani, R. (2014). Pengaruh Pembelajaran *Blended learning* terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Universitas Malang*.
- Al-Ismaiel, O. A. (2013). *Collaborative blended learning with higher education students in an Arabic context*. Wollongong: University of Wollongong.
- Allen, E., & Seaman, J. (2003). *Sizing the Opportunity: The Quality and Extent of Online Education in the United States, 2002 and 2003*. North America-United States: Sloan Consortium.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aw, Suranto. (2018). *Komunikasi Organisasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Carman, J. (2005). *Blended learning Design: Five Key Ingredients*. Salt Lake: Agilant Learning .
- Chaeruman, Uwes Anis (2013). Designing *Blended learning* Model. *Journal of Teknodik*, 17(4), 404-405
- Chaeruman, Uwes Anis. (2018). *Disertasi: Model Pembelajaran Blended PEDATI*. Jakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Deddy, Mulyana. (2010). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Cet. XIV. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Rajawali Grafindo Persada.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*,

- 4(4), 775–783.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Darmawiguna, I. G. M., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967–972.
- Firdaus, F. (2020). Implementasi Dan Hambatan Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 6(2), 220–225.  
<https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.1009>
- Harahap, A. S. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR UNSUR INTRINSIK CERPEN SISWA KELAS XI MAS ISLAMIC CENTRE MEDAN, 43–52.
- Hartiyani, S. D., & Ghufron, A. (2020). Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 275.  
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p275-289>
- Eggen, Paul & Kauchak. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran Mengajar Konten dan Keterampilan Berfikir. Jakarta: Indeks.
- Firdaus, M. A. (2015). Keefektifan Strategi *Blended learning* Berbasis Community of inquiry (col) Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Materi Kimia Analisis Kuantitatif. *Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang*.
- Graham, C. (2006). *Blended learning* Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions. In C. Bonk, & C. Graham, *Handbook of Blended learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. 1-21). San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Hamalik, Oemar. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B Uno. 2016 Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hernawan, Asep Herry, dkk. (2006). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. UT Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Husamah. (2013). Pembelajaran Bauran (*Blended learning*). Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Imaduddin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Scrabook*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Imaduddin, M. (2017). Ancoms 2017 Mendesain Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Yang Konstruktif Melalui Steam Project-Based, (110), 950–958.
- Indriana, L. (2020). Pageflip Materi Sistem Gerak Terintegrasi Palangka Raya Oleh : Lastri Indriana Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2020 M / 1442 H.
- Jati. (2015). Efektivitas Model Blanded Learning Terhadap Motivasi dan Tinglkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemograman. *Jurnal Pendidikan*.
- Khoiroh, N. (2016). Pengaruh Pembelajaran *Blended learning* dan Motivasi terhadap Hasil Belajar. *jurnal pendidikan*
- Laurina, D. (2014). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dipadu dengan Blanded Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif, Motivasi belajar dan Sikap Ilmiah Mahasiswa pada Materi Metode Ilmiah. *Universitas Malang*.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Kurniasih, D. I., Baedhowi, & Sudiyanto. (2019). Media E-Book Berbasis Problem Based Learning dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Surya Edunomics*, 3(1), 49–61.
- Slamet, A. (2021). Pembelajaran pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 2098–2105.
- Meliasih, N. (2015). Pengaruh Penerapan Tipe *Blended learning* dengan Potensi Akademik Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa . *Universitas Negeri Malang*.

- Mudjiono, Dimiyanti. (2013). Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa, Enco. (2003). Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Nasional dan Peraturan Pelaksanaannya. Jakarta: Sinar Grafika
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya.
- Nana. (2019). *Dasar dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- O'Neal, L. J., Gibson, P., & Cotten, S. R. (2017). Elementary School Teachers' Beliefs about the Role of Technology in 21st-Century Teaching and Learning. *Computers in the Schools Journal of Practice* , 34(3), 192–206
- Primasari, M. D. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks dan Elektrokimia Berdasarkan Model 4D dari Thiagarajan Untuk *Blended learning*. *Universitas Negeri Malang*.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rohman, S. (2021). Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Publikasi Pendidikan*, 11(1), 57. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.19075>
- Rahmawati, Rima. (2016). Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. Yogyakarta: UNY
- Robbins, Stephen P & Judge, Timothy A. (2013). *Organizational Behavior Edition 15*. New Jersey: Pearson Education.
- Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Sakuliampaiboon, C., Songkhla, J. N., & Sujiva, S. (2015). Strategies of Information Communication and Technology Integration by Benchmarking for Primary School in Catholic (Layman) School Administration Club Bangkok Arch Diocese for Students 21st Century Skills . *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1026–1030.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Milya. (2016). *Blended learning*, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi. Ta'dib, *Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru*, Universitas Batusangkar, 17(2), 126-136.
- Schmidt, K. (2002). The web-enhanced classroom. *Journal of Information Technology* 18(2).
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sihkabuden. (2018). Pengaruh Interaktif Strategi Pembelajaran Blanded Learning dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa TEP FIP UM. *Universitas Negeri Malang*.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, G., & Kurthen, H. (2007). Front-Stage and Back-Stage in Hybrid E-Learning Face-to-Face Courses. *International Journal on E-Learning* , 6 (3), 455-474.
- So, H., & Brush, T. (2008). Student perceptions of collaborative learning, social presence and satisfaction in a *blended learning* environment: Relationships and critical factors. *ELSEVIER* , 51, 318–336 .
- Soekartawi (2003). Beberapa Kesulitan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Web pada Sistim Pendidikan Jarak Jauh. Seminar Nasional 'Teknologi Pendidikan', UT, PUSTEKKOM dan UNJ di Yogyakarta, 22 - 23 Agustus 2003.
- Sondang, S. P. (2012). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.



- Sudjana, Nana. (2010). Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, a. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Supadi. (2013). Sekolah Efektif (Konsep Dasar dan Praktiknya). Jakarta: RajaGrafindo
- Suryabrata, Sumadi. (2011). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Susanti, R. E. (2015). Pengaruh Penerapan *Blended learning* Berbantuan Cycle 6 Fase-Problem Solving Terhadap Pemahaman Konseptual, Algorotmik dan Grafik Pada Materi Laju Reaksi. *Program Pasca sarjana Universitas Negeri Malang*.
- Susanti. (2017). Pengaruh Kemampuan Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Melalui Fasilitas Belajar Sebagai Intervening. *Jurnal Pendidikan*.
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kharisma Putra.
- Thorne, K. (2003). *Blended learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. London: Kogan Page.
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. Jakarta: Kencana.
- Weninger, C. (2017). The “vernacularization” of global education policy: media and digital literacy as twenty-first century skills in Singapore